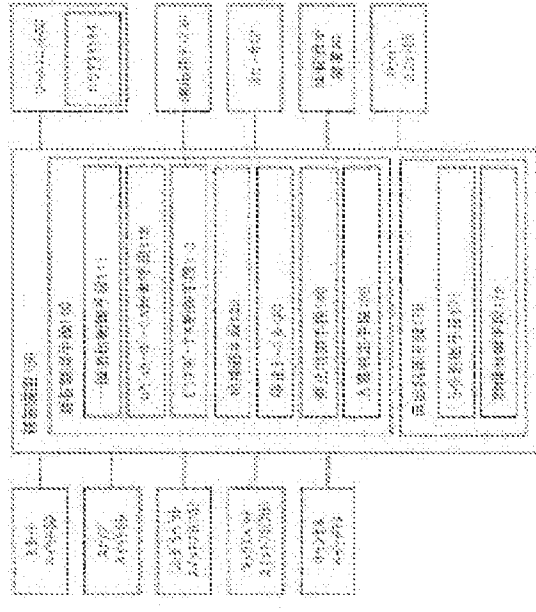


## Bibliographic data

[http://w3.espacenet.com/publicationDetails/biblio?DB=EPODOC&adjacent=true&locale=en\\_EP&FT=D&date=20070510&CC=JP&NR=2007111211A&KC=A](http://w3.espacenet.com/publicationDetails/biblio?DB=EPODOC&adjacent=true&locale=en_EP&FT=D&date=20070510&CC=JP&NR=2007111211A&KC=A) (1 of 2)8/23/2010 6:17:04 PM



(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2007-111211

(P2007-111211A)

(43) 公開日 平成19年5月10日(2007.5.10)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D

A63F 5/04 512C

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2005-305214 (P2005-305214)  
(22) 出願日 平成17年10月20日 (2005.10.20)

(71) 出願人 390026620  
山佐株式会社  
岡山県新見市高尾362-1  
(74) 代理人 100118315  
弁理士 黒田 博道  
(74) 代理人 100129285  
弁理士 布川 俊幸  
(72) 発明者 薦田 直樹  
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式  
社内

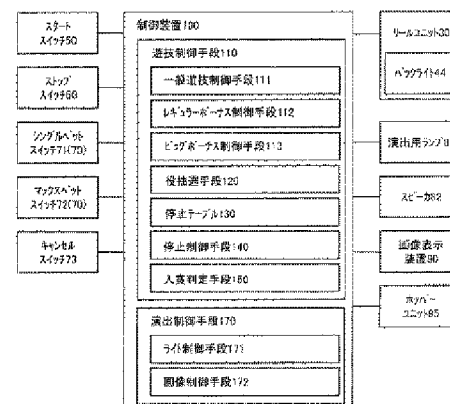
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】回転リール40に付されている図柄を利用した新たな演出を行うスロットマシン10を提供する。

【解決手段】回転リール40と、回転リール40に付されている図柄を遊技者に見せるための図柄表示窓26と、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる図柄を回転リール40の内側からそれぞれ照明するバックライト44と、スロットマシン10を制御するための制御装置100とを備える。図柄表示窓26を介して遊技者に見せる図柄の前方に位置するように、ハーフミラー93を設ける。制御装置100は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライト44を制御することが可能な、ライト制御手段171を備える。

【選択図】図1



**【特許請求の範囲】****【請求項1】**

周囲に複数個の図柄が付されている複数個の回転リールと、  
各回転リールの前方に設けられておりかつ各回転リールの周囲に付されている複数個の図柄のうちの所定の複数個の図柄を遊技者に見せるための図柄表示窓と、  
各回転リールの内側に設けられておりかつ図柄表示窓を介して遊技者に見せる複数個の図柄を回転リールの内側からそれぞれ照明するためのバックライトと、  
スロットマシンを制御するための制御装置とを備え、  
図柄表示窓を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうちの所定個数の図柄の前方に位置するように、ハーフミラーを設け、  
制御装置は、図柄表示窓を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうち、ハーフミラーの後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライトを制御することが可能な、  
ライト制御手段を備えたことを特徴とするスロットマシン。

**【請求項2】**

ライト制御手段は、図柄表示窓を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうち、ハーフミラーの後方に位置する図柄と、ハーフミラーから外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるように、バックライトを制御することが可能に形成されていることを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

**【請求項3】**

ハーフミラーとして、バックライトの消灯時にはハーフミラーの後方に位置する図柄が遊技者にはほぼ視認困難になるものを用い、

ライト制御手段は、ハーフミラーの後方に位置する図柄を照明するバックライトのみを消灯させることが可能に形成されていることを特徴とする請求項1又は2記載のスロットマシン。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシンに関し、さらに詳しくは、回転リールの前方にハーフミラーを設けたスロットマシンに関する。

**【背景技術】****【0002】**

回転リールの前方に液晶パネルやELパネルなどの光透過性を有する画像表示パネルを設け、回転リールの周囲に付されている図柄と画像表示パネルに表示させた画像とを重ね合わせて遊技者に見せるなどして、種々の演出を行うスロットマシンが従来より提供されている（例えば、下記の特許文献1参照）。

**【特許文献1】特開2003-334282号公報****【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

ところで、回転リールは、遊技者が遊技中に最も注目するところであり、このため、回転リールの周囲に付されている図柄を利用した、新たな演出を行うスロットマシンの提供が求められている。

そこで、本発明は、図柄表示窓を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうちの一部の図柄の前方に位置するように、ハーフミラーを設けるとともに、ハーフミラーの後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライトの輝度を制御することにより、回転リールの周囲に付されている図柄を利用した、新たな演出を行うスロットマシンを提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0004】**

（請求項1）

請求項1記載の発明は、スロットマシン10に係るものであって、周囲に複数個の図柄が付されている複数個の回転リール40と、各回転リール40の前方に設けられておりかつ各回転リール40の周囲に付されている複数個の図柄のうちの所定の複数個の図柄を遊技者に見せるための図柄表示窓26と、各回転リール40の内側に設けられておりかつ図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄を回転リール40の内側からそれぞれ照明するためのバックライト44と、スロットマシン10を制御するための制御装置100とを備え、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうちの所定個数の図柄の前方に位置するように、ハーフミラー93を設け、制御装置100は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライト44を制御することが可能な、ライト制御手段171を備えたことを特徴とする。

【0005】

ここで、「回転リール40」としては、例えば、遊技者から見て左側に位置する左リール41、同中央に位置する中リール42、及び同右側に位置する右リール43の3個を設けることができる。また、各回転リール40の周囲には、それぞれ、例えば、21個の図柄を付することができる。

また、「図柄表示窓26」は、例えば、各回転リール40の周囲に付されている21個の図柄のうちの3個を遊技者に見せるように形成することができる。つまり、図柄表示窓26を介して、例えば、縦3列、横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せることができる。

【0006】

また、「バックライト44」は、各回転リール40の内側に設けられるものである。また、バックライト44は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄を回転リール40の内側からそれぞれ照明するものである。

例えば、図柄表示窓26を介して、縦3列、横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せる場合には、バックライト44は、これら9個の図柄それぞれに対応して、9個設ける。そして、9個のバックライト44は、9個の図柄をそれぞれ回転リール40の内側から照明するようにする。

また、「ハーフミラー93」は、入射光の一部を反射し、一部を透過するものである。

【0007】

また、ハーフミラー93は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうちの所定個数の図柄の前方に位置するように設けられるものである。

例えば、図柄表示窓26を介して、縦3列、横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せる場合には、例えば、9個の図柄のうち、上段に並ぶ3個の図柄と、下段に並ぶ3個の図柄との合計6個の図柄の前方に位置するように、ハーフミラー93を設けることができる。つまり、中段に並ぶ3個の図柄以外の図柄の前方に位置するように、ハーフミラー93を設けることができる。また、中段に並ぶ3個の図柄の前方には、ハーフミラー93は設けない。この場合、中段に並ぶ3個の図柄は、ハーフミラー93から外れた位置に位置することとなる。

【0008】

また、ハーフミラー93は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる図柄の前方に位置するように設けられればよい。つまり、ハーフミラー93は、遊技者の目と回転リール40との間に設けられればよい。このため、例えば、図柄表示窓26の裏面にハーフミラー93を貼り付けてもよく、また、図柄表示窓26の表面にハーフミラー93を貼り付けてもよく、また、回転リール40と図柄表示窓26との間に、液晶パネルやELパネルなどの光透過性を有する画像表示パネル91を設け、画像表示パネル91の裏面にハーフミラー93を貼り付けてもよい。

また、「ライト制御手段171」は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライト44を制御することが可能なものである。

【0009】

また、「ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライ

ト44を制御する」とは、例えば、バックライト44のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するものを、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させたりすることを意味するものである。

つまり、ライト制御手段171は、例えば、バックライト44のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するものを、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方を変化させる、具体的には、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を、遊技者に対して、比較的明るく見せたり、比較的暗く見せたり、あるいは見えなくする。

【0010】

より具体的には、例えば、図柄表示窓26を介して、縦3列、横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せるように形成し、また、これら9個の図柄を回転リール40の内側からそれぞれ照明するように、9個のバックライト44を設け、また、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる9個の図柄のうち、上段に並ぶ3個の図柄と、下段に並ぶ3個の図柄との合計6個の図柄の前方に位置するように、ハーフミラー93を設けた場合には、ライト制御手段171は、上段に並ぶ3個の図柄を照明する3個のバックライト44と、下段に並ぶ3個の図柄を照明する3個のバックライト44との合計6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成される。また、これら6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させると、これら6個のバックライト44の前方に位置する図柄の見え方が変化する。すなわち、遊技者の目には、上段に並ぶ3個の図柄及び下段に並ぶ3個の図柄が、比較的明るく見えたり、比較的暗く見えたり、あるいは見えなくなったりする。

【0011】

また、ライト制御手段171は、中段に並ぶ3個の図柄を照明する3個のバックライト44をも、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成してもよい。つまり、ライト制御手段171は、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄を照明するバックライト44をも変化させることが可能に形成してもよい。

(請求項2)

また、請求項2記載の発明は、請求項1記載の発明を限定したものであって、ライト制御手段171は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるように、バックライト44を制御することが可能に形成されていることを特徴とする。

【0012】

本発明では、ライト制御手段171は、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44（以下「バックライトA」という。）を比較的明るく点灯させると同時に、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄を照明するバックライト44（以下「バックライトB」という。）を比較的暗く点灯させる。つまり、ライト制御手段171は、バックライトAの輝度を比較的高くすると同時に、バックライトBの輝度を比較的低くする。これにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるようにする。

上述した例では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄を照明するバックライト44、及び同下段に並ぶ3個の図柄を照明するバックライト44を比較的明るく点灯させると同時に、同中段に並ぶ3個の図柄を照明するバックライト44を比較的暗く点灯させる。つまり、ライト制御手段171は、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄を照明するバックライト44の輝度、及び同下段に並ぶ3個の図柄を照明するバックライト44の輝度を比較的高くすると同時に、同中段に並ぶ3個の図柄を照明するバックライト44の輝度を比較的低くする。これにより、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄と、同中段に並ぶ3個の図柄と、同下段に並ぶ3個の図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるようにする。

【0013】

また、バックライトBの輝度に対して、バックライトAの輝度をどの程度高めるかについては、使用するバックライト44やハーフミラー93の種類によって調整する。

具体的には、バックライトBの輝度に対して、バックライトAの輝度をどの程度高めれば、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるかを、あらかじめ調べておく。そして、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるときの、バックライトAの輝度とバックライトBの輝度とを、ライト制御手段171に記憶させる。ライト制御手段171は、この記憶に基づいて、バックライトAの輝度とバックライトBの輝度とを制御することにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるようにする。

【0014】

(請求項3)

請求項3記載の発明は、請求項1又は2記載の発明を限定したものであって、ハーフミラー93として、バックライト44の消灯時にはハーフミラー93の後方に位置する図柄が遊技者にはほぼ視認困難になるものを用い、ライト制御手段171は、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44のみを消灯させることが可能に形成されていることを特徴とする。

本発明では、バックライト44の消灯時にはハーフミラー93の後方に位置する図柄が遊技者にはほぼ視認困難になるような種類のハーフミラー93を用いる。

【0015】

また、本発明では、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44のみを消灯させることが可能に、ライト制御手段171を形成する。

ライト制御手段171が、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44のみを消灯させると、遊技者には、ハーフミラー93の後方に位置する図柄がほぼ視認困難になり、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄しか見えなくなる。

上述した例では、遊技者には、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄と、同下段に並ぶ3個の図柄とがほぼ視認困難になり、同中段に並ぶ3個の図柄しか見えなくなる。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、図柄表示窓を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうちの一部分の見え方が変化するので、回転リールの周囲に付されている図柄を利用した新たな演出を行うことができ、これにより、遊技者の興趣をより一層高めるスロットマシンを提供できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

(図面の説明)

図1ないし図10は、本発明の実施の形態を示すものである。

図1は、スロットマシン10のブロック図、図2は、スロットマシン10の外観図、図3は、スロットマシン10の前扉21を開いた状態を示す斜視図、図4は、スロットマシン10の側断面図、図5は、図柄表示窓26、画像表示パネル91、ハーフミラー93、回転リール40、及びバックライト44を示す要部拡大側断面図、図6は、図柄表示窓26、出目及び図柄ライン300の概念図、図7は、各回転リール40の図柄配列を示す概念図、図8は、入賞図柄配列を示す概念図、図9及び図10は、スロットマシン10の動作を示すフローチャートである。

【0018】

本実施の形態では、「前面」とは、スロットマシン10において遊技を行う際に遊技者が向き合う面をいう。また、「右側」とは、スロットマシン10の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て右側をいう。また、「左側」とは、スロットマシン10の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て左側をいう。

(スロットマシン10)

図2及び図3に示すように、本実施の形態に係るスロットマシン10は、前面に開口部を有する箱型の筐体20を備えている。また、筐体20の前面には、開口部を塞ぐ前扉21を備えている。また、前扉21の前面上部には、上パネル22が備えられ、また、前扉21の前面中央には、中パネル23が備えられ、また、前扉21の前面下部には、下パネル24が備えられている。また、上パネル22には、入賞となる図柄配列（入賞図柄配列）や、各役に入賞した際に払い出されるメダルの枚数（配当）などが表示され、また、下パネル24には、当該スロットマシン10の機種名のロゴやイメージキャラクターなどが表示されている。また、前扉21の前面における、中パネル23と下パネル24との間には、前方へ向けて突出する操作部25が設けられている。また、筐体20の内部には、3個の回転リール40を横並びに設けたリールユニット30が備えられている。また、3個の回転リール40のうち、左側に設けられているのが左リール41であり、また、中央に設けられているのが中リール42であり、また、右側に設けられているのが右リール43である。また、各回転リール40の周囲には、複数種類の図柄が所定の配列で合計21個付されている。また、中パネル23のほぼ中央には、各回転リール40の周囲に付されている21個の図柄のうちの3個を表示するための図柄表示窓26が設けられている。

【0019】

また、図柄表示窓26は、各回転リール40の前方に設けられており、3個すべての回転リール40の回転が停止した際には、図3に示すように、縦3列横3行に配列した合計9個の図柄を表示可能に形成されている。

具体的には、左リール41の周囲には合計21個の図柄が付されているが、左リール41の回転が停止した際には、21個の図柄のうちの3個が図柄表示窓26に表示される。すなわち、左リール41の回転が停止すると、図柄表示窓26の左側部分には、3個の図柄が縦並びに表示される。中リール42及び右リール43についても同様である。これにより、3個すべての回転リール40の回転が停止すると、図柄表示窓26には、縦3列横3行に配列した合計9個の図柄が表示される。また、図柄表示窓26に表示される縦3列横3行の図柄配列は、「出目」などと呼ばれる。

【0020】

また、本実施の形態では、3個の図柄が図柄表示窓26に対して適正な位置に表示されるとき各回転リール40の停止位置を、「適正停止位置」という。

例えば、図6に示すように、3個の図柄が図柄表示窓26に対して適正な位置に表示されるとき各回転リール40の停止位置が、「適正停止位置」である。

すなわち、各回転リール40が「適正停止位置」で停止すると、図柄表示窓26には各回転リール40毎に3個の図柄が正しく表示されることとなる。

また、本実施の形態では、図6に示すように、左リール41の回転がいずれかの適正停止位置で停止した際に図柄表示窓26に表示される3個の図柄を上から順にそれぞれ「左リール上図柄201」「左リール中図柄202」「左リール下図柄203」とし、また、中リール42の回転がいずれかの適正停止位置で停止した際に図柄表示窓26に表示される3個の図柄を上から順にそれぞれ「中リール上図柄204」「中リール中図柄205」「中リール下図柄206」とし、また、右リール43の回転がいずれかの適正停止位置で停止した際に図柄表示窓26に表示される3個の図柄を上から順にそれぞれ「右リール上図柄207」「右リール中図柄208」「右リール下図柄209」としている。

【0021】

また、本実施の形態では、第1から第5までの5本の図柄ライン300を設けている。

左リール中図柄202と中リール中図柄205と右リール中図柄208とを通るのが「第1図柄ライン301」であり、また、左リール上図柄201と中リール上図柄204と右リール上図柄207とを通るのが「第2図柄ライン302」であり、また、左リール下図柄203と中リール下図柄206と右リール下図柄209とを通るのが「第3図柄ライン303」であり、また、左リール下図柄203と中リール中図柄205と右リール上図柄207とを通るのが「第4図柄ライン304」であり、また、左リール上図柄201と中リール中図柄205と右リール下図柄209とを通るのが「第5図柄ライン305」である。



## 【0022】

また、図3及び図4に示すように、本実施の形態では、各回転リール40と図柄表示窓26との間に、画像表示装置90が設けられている。また、画像表示装置90は、光透過性を有する画像表示パネル91を3枚備えている。また、各画像表示パネル91は、各回転リール40の前方にそれぞれ位置するようにしてある。すなわち、本実施の形態に係るスロットマシン10は、各回転リール40の前方に、光透過性を有する画像表示パネル91を備えている。遊技者は、画像表示パネル91を通して、各回転リール40の周囲に付されている図柄を視認する。

また、図3ないし図5に示すように、本実施の形態では、画像表示パネル91の裏面に、ハーフミラー93が貼り付けられている。また、ハーフミラー93は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄のうち、上段に並ぶ3個の図柄と、下段に並ぶ3個の図柄との合計6個の図柄の前方に位置するようにしてある。すなわち、本実施の形態に係るスロットマシン10は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄のうち、上段に並ぶ3個の図柄と、下段に並ぶ3個の図柄との合計6個の図柄の前方に位置するように、ハーフミラー93を設けている。遊技者は、ハーフミラー93を通して、これら6個の図柄を視認する。

## 【0023】

また、図4及び図5に示すように、本実施の形態では、各回転リール40の内側に、バックライト44が設けられている。また、バックライト44は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄を、回転リール40の内側からそれぞれ照明するためのものである。

また、操作部25の上面右側には、メダルを投入するためのメダル投入口85が設けられ、また、操作部25の上面左側には、貯留に係るメダルを投入するためのベットスイッチ70が設けられ、また、操作部25の前面右側には、貯留に係るメダルを払い出すためのキャンセルスイッチ73が設けられ、また、操作部25の前面左側には、回転リール40の回転を開始させるためのスタートスイッチ50が設けられ、また、操作部25の前面中央には、回転リール40の回転を停止させるための3個のストップスイッチ60が横並びに設けられている。

## 【0024】

また、前扉21の上部には、演出に用いられる演出用ランプ81が設けられている。

また、前扉21の下部中央には、メダルを払い出すためのメダル払出口86が設けられ、また、メダル払出口86の下方には、メダル払出口86から払い出されたメダルを受け止めて貯留するためのメダル受け皿87が設けられている。また、メダル払出口86の左右両側には、効果音などを鳴らすためのスピーカ82がそれぞれ設けられている。

また、前扉21の裏面における、メダル投入口85の裏側に相当する位置には、メダル投入口85に投入されたメダルを処理するためのメダル処理ユニットが備えられている。

また、筐体20の内部には、スロットマシン10を制御するための制御装置100や、メダルを払い出すためのホッパーユニット95や、スロットマシン10が備える各装置に電力を供給するための電源ユニットなどが備えられている。

## 【0025】

(リールユニット30)

リールユニット30は、フレームと、このフレームに横並びに固定した3個のステッピングモータと、各ステッピングモータの出力軸に固定した3個の回転リール40と、各回転リール40の内側に設けたバックライト44とを備えている。

また、図7に示すように、本実施の形態では、各回転リール40の周囲には、「7」「○(丸)」「△(三角)」「□(四角)」「◇(菱)」「☆(星)」「ベル」「オレンジ」「チェリー」「R」などの複数種類の図柄が所定の配列で合計21個付されている。

また、本実施の形態では、「7」「○(丸)」「△(三角)」「□(四角)」「◇(菱)」及び「☆(星)」の図柄は、主として、ビッグボーナス入賞(BB入賞)及びレギュラーボーナス入賞(RB入賞)に対応した図柄とされ、また、「ベル」「オレンジ」及び「チェリー」の図柄は、主として、小役入賞に対応した図柄とされ、また、「R」の図柄

は、主として、リプレイ入賞に対応した図柄とされている。

【0026】

また、図4及び図5に示すように、本実施の形態では、各回転リール40の内側に、バックライト44が設けられている。また、バックライト44は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数の図柄を回転リール40の内側からそれぞれ照明するためのものである。

具体的には、本実施の形態では、左リール41の内側には、「左リール上図柄201」「左リール中図柄202」及び「左リール下図柄203」の各図柄をそれぞれ照明するための3個のバックライト44が設けられ、また、中リール42の内側には、「中リール上図柄204」「中リール中図柄205」及び「中リール下図柄206」の各図柄をそれぞれ照明するための3個のバックライト44が設けられ、また、右リール43の内側には、「右リール上図柄207」「右リール中図柄208」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明するための3個のバックライト44が設けられている。

【0027】

つまり、本実施の形態では、左リール41の内側には、合計3個のバックライト44が縦並びに設けられている。そして、一番上のバックライト44は、左リール上図柄201の裏側に相当する位置に設けられており、左リール上図柄201を左リール41の内側から照明するものとされている。また、中央のバックライト44は、左リール中図柄202の裏側に相当する位置に設けられており、左リール中図柄202を左リール41の内側から照明するものとされている。また、一番下のバックライト44は、左リール下図柄203の裏側に相当する位置に設けられており、左リール下図柄203を左リール41の内側から照明するものとされている。中リール42及び右リール43についても同様である。

【0028】

(画像表示装置90)

画像表示装置90は、図3及び図4に示すように、各回転リール40の前方に設けられており、光透過性を有する3枚の画像表示パネル91と、これらの画像表示パネル91を支持するためのパネルフレーム92とを備えている。

また、画像表示パネル91は、画像を表示するためのものであって、かつ、光透過性を有するものである。このような光透過性を有する画像表示パネル91として、本実施の形態では、ELパネルを用いている。

また、パネルフレーム92は、図3に示すように、枠型に形成されており、3つの窓部を横並びに有している。

【0029】

また、3枚の画像表示パネル91は、パネルフレーム92が有する3つの窓部にそれぞれ嵌め込まれるようにして、パネルフレーム92に支持されている。

また、3枚の画像表示パネル91のうち、左側に設けられているのが左パネルであり、中央に設けられているのが中パネルであり、右側に設けられているのが右パネルである。また、左パネルは、左リール41の前方に位置し、また、中パネルは、中リール42の前方に位置し、また、右パネルは、右リール43の前方に位置するようになっている。

また、各画像表示パネル91は、それぞれ、その下側部分に、所定の画像を常時表示するための常時表示領域を有している。また、各常時表示領域は、それぞれ、横長の帯状に形成されている。このように、各画像表示パネル91の下側部分に横長の帯状に常時表示領域を設けることにより、常時表示領域が各回転リール40の視認を妨げないようにしつつ、所定の画像を常時表示可能にしている。

【0030】

また、各画像表示パネル91は、それぞれ、常時表示領域に、例えば、クレジットされているメダルの枚数などを常時表示可能に形成されているとともに、常時表示領域以外の領域には、例えば、演出図柄や遊技履歴や入賞図柄配列やリーチ目や回転リール40の図柄配列などを表示可能に形成されている。

また、常時表示領域に表示される画像も、常時表示領域以外の領域に表示される画像も、後述する画像制御手段172によって制御されている。すなわち、常時表示領域のどの位

置に、どのようなパターンの画像を、どのようなタイミングで表示するかについては、いわゆるソフト的な処理によって制御されている。常時表示領域以外の領域についても同様である。

【0031】

また、常時表示領域と、それ以外の領域とは、物理的な構造の相違等によって区別されているのではなく、いわゆるソフト的な処理によって区別されている。すなわち、画像表示パネル91のどの部分を常時表示領域とし、どの部分を常時表示領域以外の領域とするかについては、いわゆるソフト的な処理によって制御されている。

また、パネルフレーム92は、四角枠型の外枠と、この外枠の内側に設けた2本の仕切棒とを有している。

また、外枠は、上側横棒と、この上側横棒の右端から下方へ延びる右側縦棒と、この右側縦棒の下端から左方へ延びる下側横棒と、この下側横棒の左端から上方へ延びる左側縦棒とを有している。また、上側横棒の左端と左側縦棒の上端とは互いに連設され、また、上側横棒と下側横棒とは互いに平行に設けられ、また、右側縦棒と左側縦棒とは互いに平行に設けられている。

【0032】

また、2本の仕切棒は、所定間隔をあけて互いに平行に設けられており、それぞれ、その上端を上側横棒の所定位置に連設されているとともに、その下端を下側横棒の所定位置に連設されている。また、2本の仕切棒は、右側縦棒及び左側縦棒とも平行に設けられている。これにより、パネルフレーム92は、3つの窓部を横並びに有している。

また、各窓部の下側部分には、それぞれ、横長の四角板状のマスキング板が設けられている。また、各マスキング板は、それぞれ、光を通さないように形成され、また、各マスキング板の前面には、それぞれ、半艶仕上げが施され、更に、各マスキング板の下部は、それぞれ、下側横棒の上部に連設されている。

【0033】

そして、パネルフレーム92の各窓部にそれぞれ画像表示パネル91が嵌め込まれると、各画像表示パネル91の各常時表示領域の裏面には、マスキング板が位置する。このため、画像表示パネル91の常時表示領域の裏面側から光が入らず、これにより、常時表示領域に表示した画像が見やすくなっている。

また、図3ないし図5に示すように、本実施の形態では、画像表示パネル91の裏面における所定位置に、ハーフミラー93が貼り付けられている。また、ハーフミラー93は、入射光の一部を反射し、一部を透過するものである。本実施の形態では、ハーフミラー93として、バックライト44の消灯時にはハーフミラー93の後方に位置する図柄が遊技者にはほぼ視認困難になるものが用いられている。

【0034】

また、本実施の形態では、画像表示パネル91の裏面のうち、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄の前方に相当する位置に、ハーフミラー93が貼り付けられている。また、本実施の形態では、画像表示パネル91の裏面のうち、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の各図柄の前方に相当する位置には、ハーフミラー93は貼り付けられていない。そして、本実施の形態では、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の6個の図柄については、遊技者がハーフミラー93を通して視認するようにしてあり、また、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄については、遊技者がハーフミラー93を通さずに視認するようにしてある。

【0035】

すなわち、本実施の形態では、図柄表示窓26を介して、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せるように形成され、この9個の図柄のうち、上段に並ぶ3個の図柄と、下段に並ぶ3個の図柄との合計6個の図柄の前方に位置するように、ハーフミラー

93を設けている。換言すると、本実施の形態では、中段に並ぶ3個の図柄以外の図柄の前方に位置するように、ハーフミラー93を設けている。また、中段に並ぶ3個の図柄の前方には、ハーフミラー93は設けていない。これにより、中段に並ぶ3個の図柄は、ハーフミラー93から外れた位置に位置することとなっている。そして、本実施の形態では、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄と、同下段に並ぶ3個の図柄との合計6個の図柄については、遊技者がハーフミラー93を通して視認するようにしてあり、また、同中段に並ぶ3個の図柄については、遊技者がハーフミラー93を通さずに視認するようにしてある。

【0036】

(スタートスイッチ50)

スタートスイッチ50は、回転リール40の回転を開始させるためのものであって、図2に示すように、操作部25の前面左側に設けられている。また、スタートスイッチ50は、レバー式のスイッチを用いて構成されており、レバーの先端を押し下げると、スタート信号が出力されて、3個すべての回転リール40の回転が開始するようになっている。

(ストップスイッチ60)

ストップスイッチ60は、回転リール40の回転を停止させるためのものであって、図2に示すように、操作部25の前面中央に設けられている。また、ストップスイッチ60は、3個設けられており、また、各ストップスイッチ60は、各回転リール40にそれぞれ対応している。また、3個のストップスイッチ60は、操作部25の前面中央に横並びに設けられている。また、左側のストップスイッチ60は、左リール41に対応し、また、中央のストップスイッチ60は、中リール42に対応し、また、右側のストップスイッチ60は、右リール43に対応している。また、各ストップスイッチ60は、それぞれ、押しボタン式のスイッチを用いて構成されており、左リール41用のストップスイッチ60が備えるボタンを押すと、左リール41用のストップ信号が出力されて、左リール41の回転が停止し、また、中リール42用のストップスイッチ60が備えるボタンを押すと、中リール42用のストップ信号が出力されて、中リール42の回転が停止し、また、右リール43用のストップスイッチ60が備えるボタンを押すと、右リール43用のストップ信号が出力されて、右リール43の回転が停止するようになっている。

【0037】

(ベットスイッチ70)

ベットスイッチ70は、ベット信号を出力するためのものである。また、「ベット信号」とは、メダルの投入に係る信号をいう。また、ベットスイッチ70を操作すると、ベット信号が出力されて、貯留装置に貯留されているメダルが投入される。また、「貯留装置」とは、メダル投入口85から投入されたメダル及び遊技により獲得されたメダルを貯留することにより、遊技者が新たにメダル投入口85からメダルを投入することなく、ベットスイッチ70の操作により、当該貯留に係るメダルの中からあらかじめ定められた数のメダルを順次投入することができることとなる装置で、メダル投入口85から投入されたメダル及び遊技により獲得されたメダルの総数から、ベットスイッチ70の操作により投入されたメダルの総数を減じた数を、電磁的方法により記録することができるものをいう。

【0038】

本実施の形態では、ベットスイッチ70は、図2に示すように、操作部25の上面左側に設けられている。また、ベットスイッチ70としては、シングルベットスイッチ71と、マックスベットスイッチ72とが備えられている。また、図2に示すように、シングルベットスイッチ71及びマックスベットスイッチ72は、操作部25の上面左側に横並びに設けられている。左側に位置するのがシングルベットスイッチ71であり、右側に位置するのがマックスベットスイッチ72である。

また、シングルベットスイッチ71は、押しボタン式のスイッチを用いて構成されており、ボタンを押すと、ベット信号としての1枚ベット信号が出力されるようになっている。ボタンを1回押すと、1枚ベット信号が1回出力され、また、ボタンを2回押すと、1枚ベット信号が2回出力され、また、ボタンを3回押すと、1枚ベット信号が3回出力される。そして、1枚ベット信号が1回出力されると、貯留装置に貯留されているメダルの総

数が1つ減じられて、1枚のメダルが投入され、また、1枚ベット信号が2回出力されると、貯留装置に貯留されているメダルの総数が2つ減じられて、2枚のメダルが投入され、また、1枚ベット信号が3回出力されると、貯留装置に貯留されているメダルの総数が3つ減じられて、3枚のメダルが投入されるようになっている。

【0039】

また、マックスベットスイッチ72も、シングルベットスイッチ71と同様に、押しボタン式のスイッチを用いて構成されている。ただ、マックスベットスイッチ72は、ボタンを1回押すと、ベット信号としてのマックスベット信号が出力される。そして、マックスベット信号が出力されると、貯留装置に貯留されているメダルの総数が3つ減じられて、3枚のメダルが投入されるようになっている。

(キャンセルスイッチ73)

キャンセルスイッチ73は、貯留装置に貯留されているメダルを払い出すためのものであって、図2に示すように、操作部25の前面右側に設けられている。また、キャンセルスイッチ73は、押しボタン式のスイッチを用いて構成されており、ボタンを押すと、キャンセル信号が出力されて、ホッパーユニット95の送出機構が駆動し、貯留装置に貯留されているメダルの総数と同数のメダルがメダル払出口86から払い出されるとともに、貯留装置に貯留されているメダルの総数が0になる。

【0040】

(演出用ランプ81)

演出用ランプ81は、遊技者に当選又は入賞などを知らせるためのものであって、図2に示すように、前扉21の上部に設けられている。

(スピーカ82)

スピーカ82は、効果音などを鳴らすためのものであって、図2に示すように、メダル払出口86の左右両側にそれぞれ設けられている。

(メダル投入口85)

メダル投入口85は、メダルを投入するためのものであって、図2に示すように、操作部25の上面右側に設けられている。

【0041】

(メダル払出口86)

メダル払出口86は、メダルを払い出すためのものであって、図2に示すように、前扉21の下部中央に設けられている。

(メダル受け皿87)

メダル受け皿87は、メダル払出口86から払い出されたメダルを受け止めて貯留するためのものであって、図2に示すように、メダル払出口86の下方に設けられている。

(ホッパーユニット95)

ホッパーユニット95は、メダルを払い出すためのものであって、筐体20の内部に設けられている。また、ホッパーユニット95は、メダルを貯留するためのメダルタンクと、メダルタンクに貯留されているメダルを送り出すための送出機構とを備えている。そして、送出機構によって送り出されたメダルは、メダル払出口86から払い出されるようになっている。

【0042】

(メダル処理ユニット)

メダル処理ユニットは、メダル投入口85から投入されたメダルを処理するためのものであって、前扉21の裏面における、メダル投入口85の裏側に相当する位置に設けられている。また、メダル処理ユニットは、メダル投入口85に投入されたメダルを一定方向へ誘導するためのメダル通路と、メダル通路の途中から分岐するメダル返却通路と、メダル通路からメダル返却通路が分岐する分岐部に位置するメダルセクターとを有している。また、メダル通路の途中であって、メダルセクターよりも下流側には、メダル投入口85から投入されたメダルを検知するためのメダルセンサーが設けられている。また、メダル通路は、ホッパーユニット95のメダルタンクに連通し、また、メダル返却通路は、メダル払出口

86に連通している。

【0043】

また、メダルセンサーは、メダル投入口85から投入されたメダルを検出するためのものであって、図示しないが、フォトセンサーを用いて構成されている。メダル通路を流下するメダルは、フォトセンサーの発光部と受光部との間を通るようになっている。発光部から発せられた光は、常態では、受光部まで到達するようになっているが、メダル通路を流下するメダルがフォトセンサーの発光部と受光部との間を通過するときには、受光部まで届かなくなる。そして、フォトセンサーの受光部に光が届かなくなると、メダル検出信号が出力されて、メダルが1枚投入されたものと判定されるようになっている。

(電源ユニット)

電源ユニットは、スロットマシン10が備える各装置、具体的には、例えば、制御装置100や、リールユニット30や、ホッパーユニット95などに電力を供給するためのものである。また、電源ユニットは、筐体20の内部に備えられている。

【0044】

(制御装置100)

制御装置100は、スロットマシン10を制御するためのものである。

また、制御装置100は、CPU、RAM、ROM、及びI/Oなどを備えたマイクロコンピュータを用いて構成されている。

また、制御装置100の入力手段としては、図1に示すように、スタートスイッチ50、ストップスイッチ60、シングルベットスイッチ71、マックスベットスイッチ72、及びキャンセルスイッチ73などが接続されている。

また、制御装置100の出力手段としては、図1に示すように、リールユニット30、ホッパーユニット95、演出用ランプ81、スピーカ82、及び画像表示装置90などが接続されている。

【0045】

また、本実施の形態では、制御装置100は、一般遊技と、特別遊技とを実行可能に形成されている。

また、本実施の形態では、制御装置100は、特別遊技として、レギュラーボーナスゲーム(RBゲーム)と、ビッグボーナスゲーム(BBゲーム)とを実行可能に形成されている。

また、本実施の形態では、一般遊技とは、一般的な遊技をいい、また、特別遊技とは、遊技者にとって一般遊技よりも有利な遊技をいい、また、RBゲームとは、いずれかの役の入賞となる確率が一般遊技よりも高い特定の遊技をいい、また、BBゲームとは、RB入賞となる確率が一般遊技よりも高い特定の遊技をいう。

【0046】

また、図1に示すように、本実施の形態では、制御装置100は、遊技制御手段110、及び演出制御手段170などを備えている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、制御装置100を構成するマイクロコンピュータが、遊技制御手段110、及び演出制御手段170などとして機能するのである。

また、図1に示すように、遊技制御手段110は、一般遊技制御手段111、レギュラーボーナス制御手段112(RB制御手段112)、ビッグボーナス制御手段113(BB制御手段113)、役抽選手段120、停止テーブル130、停止制御手段140、及び入賞判定手段150などを備えている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、制御装置100を構成するマイクロコンピュータが、一般遊技制御手段111、レギュラーボーナス制御手段112(RB制御手段112)、ビッグボーナス制御手段113(BB制御手段113)、役抽選手段120、停止制御手段140、及び入賞判定手段150などとして機能するのである。また、停止テーブル130は、プログラムなどとともに、ROMに記憶されているものである。

【0047】

また、図1に示すように、演出制御手段170は、ライト制御手段171、及び画像制御手段172などを備えている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することに

より、制御装置100を構成するマイクロコンピュータが、ライト制御手段171、及び画像制御手段172などとして機能するのである。

以下、制御装置100が備える各手段について詳述する。

(遊技制御手段110)

遊技制御手段110は、遊技の制御を行うためのものである。

メダルの投入を条件に、スタートスイッチ50を操作すると、3個すべての回転リール40の回転が開始し、その後に、3個のストップスイッチ60のうちの1個を操作すると、当該ストップスイッチ60に対応した回転リール40の回転が停止し、3個すべてのストップスイッチ60の操作を終えると、3個すべての回転リール40の回転が停止し、このとき、第1図柄ライン301上に所定の入賞図柄配列が揃うと、当該入賞図柄配列に対応した役の入賞となり、入賞態様に応じた利益が付与される。本実施の形態では、一般遊技と、特別遊技とが行われ、また、特別遊技として、レギュラーボーナスゲーム(RBゲーム)と、ビッグボーナスゲーム(BBゲーム)とが行われる。

【0048】

また、上述したように、遊技制御手段110は、一般遊技制御手段111、レギュラーボーナス制御手段112(RB制御手段112)、ビッグボーナス制御手段113(BB制御手段113)、役抽選手段120、停止テーブル130、停止制御手段140、及び入賞判定手段150などを備えている。

(一般遊技制御手段111)

一般遊技制御手段111は、一般遊技を制御するためのものである。

また、一般遊技とは、一般的な遊技をいう。

以下、本実施の形態における一般遊技について説明する。

【0049】

一般遊技を行うに際しては、まず、メダルを投入する。本実施の形態では、1回の遊技につき、最大で3枚のメダルの投入が可能である。また、メダルの投入には、メダル投入口85からのメダルの投入と、ベットスイッチ70(シングルベットスイッチ71又はマックスベットスイッチ72)の操作による貯留に係るメダルの投入とがある。また、本実施の形態では、メダルを投入すると、メダルの投入枚数にかかわらず、第1図柄ライン301のみが有効になる。つまり、メダルを1枚投入したときも、メダルを2枚投入したときも、メダルを3枚投入したときも、有効になるのは、第1図柄ライン301のみである。本実施の形態に係るスロットマシン10は、いわゆる「1ライン機」である。また、メダルの投入を条件に、スタートスイッチ50を操作すると、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選(役抽選)が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、3個すべての回転リール40の回転が開始する。その後に、3個のストップスイッチ60のうちの1個を操作すると、当該ストップスイッチ60に対応した回転リール40の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ60の操作を終えると、3個すべての回転リール40の回転が停止する。このとき、第1図柄ライン301上にいずれかの入賞図柄配列が揃うと、当該入賞図柄配列に対応した役の入賞となり、入賞態様に応じた枚数のメダルが払い出される。また、メダルの払い出しには、メダル払出口86からのメダルの払い出しと、貯留装置に貯留させることによるメダルの払い出しとがある。また、メダルの払い出しに代えて、あるいはメダルの払い出しとともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。

【0050】

また、入賞には、BBゲームへの移行に係るビッグボーナス入賞(BB入賞)と、RBゲームへの移行に係るレギュラーボーナス入賞(RB入賞)と、所定枚数(例えば12枚)のメダルの払い出しに係る第1小役入賞と、第1小役入賞よりも少ない枚数(例えば10枚)のメダルの払い出しに係る第2小役入賞と、第2小役入賞よりも少ない枚数(例えば4枚)のメダルの払い出しに係る第3小役入賞と、再遊技の実行に係るリプレイ入賞とがある。

また、本実施の形態では、BB入賞には、第1BB入賞、第2BB入賞、第3BB入賞、第4BB入賞、及び第5BB入賞の5種類があり、また、RB入賞には、第1RB入賞

、第2RB入賞、及び第3RB入賞の3種類がある。

【0051】

また、役抽選の結果には、第1BB入賞の引き当てに係る第1ビッグボーナス当選（第1BB当選）と、第2BB入賞の引き当てに係る第2BB当選と、第3BB入賞の引き当てに係る第3BB当選と、第4BB入賞の引き当てに係る第4BB当選と、第5BB入賞の引き当てに係る第5BB当選と、第1RB入賞の引き当てに係る第1レギュラーボーナス当選（第1RB当選）と、第2RB入賞の引き当てに係る第2RB当選と、第3RB入賞の引き当てに係る第3RB当選と、第1小役入賞の引き当てに係る第1小役当選と、第2小役入賞の引き当てに係る第2小役当選と、第3小役入賞の引き当てに係る第3小役当選と、リプレイ入賞の引き当てに係るリプレイ当選と、ハズレとがある。

【0052】

なお、第1BB当選ないし第5BB当選を総称して、単に「BB当選」という。同様に、第1RB当選ないし第3RB当選を総称して、単に「RB当選」という。

そして、第1図柄ライン301上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うと、第1BB入賞となり、その後に、BBゲームへ移行する。つまり、「7」「7」「7」の図柄配列は、第1BB入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に「○（丸）」「△（三角）」「☆（星）」の図柄配列が揃うと、第2BB入賞となり、その後に、BBゲームへ移行する。つまり、「○（丸）」「△（三角）」「☆（星）」の図柄配列は、第2BB入賞となる入賞図柄配列である。

【0053】

また、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「□（四角）」「◇（菱）」の図柄配列が揃うと、第3BB入賞となり、その後に、BBゲームへ移行する。つまり、「オレンジ」「□（四角）」「◇（菱）」の図柄配列は、第3BB入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に「○（丸）」「7」「◇（菱）」の図柄配列が揃うと、第4BB入賞となり、その後に、BBゲームへ移行する。つまり、「○（丸）」「7」「◇（菱）」の図柄配列は、第4BB入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「7」「☆（星）」の図柄配列が揃うと、第5BB入賞となり、その後に、BBゲームへ移行する。つまり、「オレンジ」「7」「☆（星）」の図柄配列は、第5BB入賞となる入賞図柄配列である。

【0054】

また、第1図柄ライン301上に「7」「7」「☆（星）」の図柄配列が揃うと、第1RB入賞となり、その後に、RBゲームへ移行する。つまり、「7」「7」「☆（星）」の図柄配列は、第1RB入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「□（四角）」「7」の図柄配列が揃うと、第2RB入賞となり、その後に、RBゲームへ移行する。つまり、「オレンジ」「□（四角）」「7」の図柄配列は、第2RB入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に「○（丸）」「7」「7」の図柄配列が揃うと、第3RB入賞となり、その後に、RBゲームへ移行する。つまり、「○（丸）」「7」「7」の図柄配列は、第3RB入賞となる入賞図柄配列である。

【0055】

また、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」の図柄配列が揃うと、第1小役入賞となり、所定枚数（例えば12枚）のメダルが払い出される。つまり、「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」の図柄配列は、第1小役入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に「ベル」「ベル」「ベル」の図柄配列が揃うと、第2小役入賞となり、所定枚数（例えば10枚）のメダルが払い出される。つまり、「ベル」「ベル」「ベル」の図柄配列は、第2小役入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に「チェリー」「ANY」「ANY」の図柄配列が揃うと、第3小役入賞となり、所定枚数（例えば4枚）のメダルが払い出される。つまり、「チェリー」「ANY」「ANY」の図柄配列は、第3小役入賞となる入賞図柄配列である。



「ANY」とは、いずれの図柄でもよいことを意味する。左リール41に付されている「チェリー」の図柄が第1図柄ライン301上に停止すると、中リール42及び右リール43に付されている図柄の停止位置にかかわらず、第3小役入賞となり、4枚のメダルが払い出される。

【0056】

また、第1図柄ライン301上に「R」「R」「R」の図柄配列が揃うと、リプレイ入賞となり、新たにメダルを投入することなく、前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる。つまり、再遊技を実行できる。また、「R」「R」「R」の図柄配列は、リプレイ入賞となる入賞図柄配列である。

また、第1図柄ライン301上に、いずれの入賞図柄配列も揃わないと、入賞なしとなる。

(レギュラーボーナス制御手段112/RB制御手段112)

RBゲームとは、いずれかの役の入賞となる確率が一般遊技よりも高い遊技をいう。また、RB制御手段112は、RBゲームを制御するためのものである。

【0057】

以下、本実施の形態におけるRBゲームについて説明する。

役抽選手段120の抽選結果が第1RB当選となると、第1RB内部フラグがセットされて、第1RB内部当たり状態となるとともに、停止制御手段140により、第1RB入賞を引き当て得るように、各回転リール40の停止制御が行われる。具体的には、役抽選手段120の抽選結果が第1RB当選になると、停止制御手段140は、第1RB入賞に対応した停止テーブル130を選択し、この停止テーブル130に基づいて、各回転リール40の停止制御を行う。このとき、第1図柄ライン301上に「7」「7」「☆(星)」の入賞図柄配列が揃い得るようになるるとともに、「7」「7」「☆(星)」以外の入賞図柄配列については、第1図柄ライン301上に揃わなくなる。そして、3個すべての回転リール40の回転を停止させたときに、第1図柄ライン301上に「7」「7」「☆(星)」の入賞図柄配列が揃うと、第1RB入賞となり、その後に、RBゲームフラグがセットされて、RBゲームへ移行する。また、第1RB入賞が引き当てられると、第1RB内部フラグがクリアされて、第1RB内部当たり状態は終了する。一方、3個すべての回転リール40の回転を停止させたときに、第1図柄ライン301上に「7」「7」「☆(星)」の入賞図柄配列が揃わないと、入賞なしとなるものの、第1RB内部フラグはクリアされず、第1RB内部当たり状態は継続する。第1RB内部フラグは、第1RB入賞が引き当てられるまで、クリアされずにセットされたままとなる。つまり、第1RB内部当たり状態は、第1RB入賞が引き当てられるまで継続する。役抽選手段120の抽選結果が第2RB当選又は第3RB当選となったときについても同様である。

【0058】

また、RBゲーム中は、メダルが1枚投入になり、また、第1図柄ライン301上に所定の図柄配列(例えば「R」「R」「R」の図柄配列)が揃うと入賞となる「JACゲーム」が行われる。つまり、「JACゲーム」とは、RBゲーム中に行われるゲームであって、メダルが1枚投入になり、かつ、第1図柄ライン301上に所定の図柄配列(例えば「R」「R」「R」の図柄配列)が揃うと入賞となるゲームをいう。また、JACゲームで入賞(JAC入賞)すると、所定枚数(例えば15枚)のメダルが払い出される。

また、RBゲーム中は、JACゲームを最大12回行うことができ、そのうち、最大8回の入賞が可能である。また、RBゲーム中に、JACゲームが12回行われるか、あるいはJAC入賞が8回あると、RBゲームフラグがクリアされて、RBゲームは終了して、一般遊技に戻る。つまり、RBゲームの終了条件は、RBゲーム中に、JACゲームが12回行われたこと、又はJAC入賞が8回あったことである。

【0059】

なお、第1RB内部フラグないし第3RB内部フラグを総称して、単に「RB内部フラグ」という。同様に、第1RB内部当たり状態ないし第3RB内部当たり状態を総称して、単に「RB内部当たり状態」という。

(ビッグボーナス制御手段113／BB制御手段113)

BBゲームとは、RB入賞となる確率が一般遊技よりも高く、これにより、RBゲームへの移行確率が一般遊技よりも高い遊技をいう。また、BB制御手段113は、BBゲームを制御するためのものである。

以下、本実施の形態におけるBBゲームについて説明する。

【0060】

役抽選手段120の抽選結果が第1BB当選となると、第1BB内部フラグがセットされて、第1BB内部当たり状態となるとともに、停止制御手段140により、第1BB入賞を引き当て得るように、各回転リール40の停止制御が行われる。つまり、役抽選手段120の抽選結果が第1BB当選になると、停止制御手段140は、第1BB入賞に対応した停止テーブル130を選択し、この停止テーブル130に基づいて、各回転リール40の停止制御を行う。このとき、第1図柄ライン301上に「7」「7」「7」の入賞図柄配列が揃い得るようになるるとともに、「7」「7」「7」以外の入賞図柄配列については、第1図柄ライン301上に揃わなくなる。そして、3個すべての回転リール40の回転を停止させたときに、第1図柄ライン301上に「7」「7」「7」の入賞図柄配列が揃うと、第1BB入賞となり、BBゲームフラグがセットされて、BBゲームへ移行する。また、第1BB入賞が引き当てられると、第1BB内部フラグがクリアされて、第1BB内部当たり状態は終了する。一方、3個すべての回転リール40の回転を停止させたときに、第1図柄ライン301上に「7」「7」「7」の入賞図柄配列が揃わないと、入賞なしとなるものの、第1BB内部フラグはクリアされず、第1BB内部当たり状態は継続する。第1BB内部フラグは、第1BB入賞が引き当てられるまで、クリアされずにセットされたままとなる。つまり、第1BB内部当たり状態は、第1BB入賞が引き当てられるまで継続する。役抽選手段120の抽選結果が第2BB当選ないし第5BB当選のいずれかとなったときについても同様である。

【0061】

また、BBゲームへ移行すると、まず、「BB中一般遊技」が行われる。

「BB中一般遊技」では、一般遊技と同様に、最大3枚のメダルを投入することが可能であり、また、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が毎行行われ、また、3個すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上にいずれかの入賞図柄配列が揃うか否かによって、入賞か否かの判定が行われる。

また、「BB中一般遊技」では、RB入賞となる確率が一般遊技よりも高くなる。そして、「BB中一般遊技」では、第1図柄ライン301上に「R」「R」「R」の図柄配列が揃うと、RB入賞となり、「BB中一般遊技」からBBゲーム中のRBゲームへ移行する。

【0062】

ここで、BBゲーム中のRBゲームを「BB中RBゲーム」とする。

「BB中RBゲーム」では、RBゲームと同様に、メダルが1枚投入になり、また、第1図柄ライン301上に所定の図柄配列（例えば「R」「R」「R」の図柄配列）が揃うと入賞となる「JACゲーム」が行われる。また、JACゲームで入賞（JAC入賞）すると、所定枚数（例えば15枚）のメダルが払い出される。

また、「BB中RBゲーム」中は、JACゲームを最大12回行うことができ、そのうち、最大8回の入賞が可能である。すなわち、「BB中RBゲーム」中に、JACゲームが12回行われるか、あるいは入賞が8回あると、「BB中RBゲーム」は終了して、「BB中一般遊技」に戻る。

【0063】

また、BBゲーム中に、480枚のメダルの払い出しがあると、BBゲームフラグがクリアされ、BBゲームは終了して、一般遊技に戻る。なお、第1BB入賞が引き当てられてBBゲームへ移行した場合には、BBゲーム中に480枚のメダルの払い出しがあると、BBゲームフラグがクリアされ、BBゲームが終了して一般遊技に戻るが、第2BB入賞ないし第5BB入賞のいずれかが引き当てられてBBゲームへ移行した場合には、BB

ゲーム中に390枚のメダルの払い出しがあると、BBゲームフラグがクリアされ、BBゲームが終了して一般遊技に戻る。

なお、第1BB内部フラグないし第5BB内部フラグを総称して、単に「BB内部フラグ」という。同様に、第1BB内部当たり状態ないし第5BB内部当たり状態を総称して、単に「BB内部当たり状態」という。

【0064】

(役抽選手段120)

役抽選手段120は、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選(役抽選)を行うためのものである。

また、役抽選手段120は、役抽選用乱数発生手段と、役抽選用乱数抽出手段と、役抽選テーブルと、テーブル選択手段と、役抽選判定手段とを備えている。

また、役抽選用乱数発生手段は、役抽選用の乱数を、所定の範囲内(例えば、10進数で0~16383)で発生させるためのものである。

また、役抽選用乱数発生手段は、例えば、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成できる(いわゆるハード乱数)。

【0065】

また、役抽選用乱数発生手段は、例えば、平均採中法で乱数を発生させる手段や、あるいは素数の加算によって乱数を発生させる手段によって構成することもできる。また、これらの手段は、例えば、CPUに所定のプログラムを実行させることによって構成できる(いわゆるソフト乱数)。

また、役抽選用乱数抽出手段は、役抽選用乱数発生手段が発生させた乱数を、所定の契機(例えば、スタートスイッチ50の操作)で抽出するためのものである。

なお、役抽選用乱数発生手段は、カウンタ回路などによって構成されるため、役抽選用乱数発生手段が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。ただ、スタートスイッチ50が操作されるタイミングは、ランダムであると考えられるため、役抽選用乱数抽出手段が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。

【0066】

また、役抽選テーブルは、役抽選用乱数発生手段が発生させる範囲内の各乱数について、複数の役のいずれかに当選させるか又はハズレかをあらかじめ定めたものである。

また、本実施の形態では、役抽選テーブルとして、一般遊技中に用いられる一般役抽選テーブルと、RBゲーム中に用いられるRB中用役抽選テーブルと、BB中一般遊技中に用いられるBB中用役抽選テーブルとを備えている。

また、一般役抽選テーブルは、役抽選用乱数発生手段が発生させる範囲内の各乱数について、第1BB当選にするか、第2BB当選にするか、第3BB当選にするか、第4BB当選にするか、第5BB当選にするか、第1RB当選にするか、第2RB当選にするか、第3RB当選にするか、第1小役当選にするか、第2小役当選にするか、第3小役当選にするか、リプレイ当選にするか、あるいはハズレにするかを、あらかじめ定めている。

【0067】

また、RB中用役抽選テーブルは、JAC入賞を可能にするJAC当選と、ハズレとをそれぞれ所定の割合で定めている。

また、BB中用役抽選テーブルは、抽選結果として、RB当選と、ベル当選と、スイカ当選と、チェリー当選と、ハズレとをそれぞれ所定の割合で定めている。

また、テーブル選択手段は、複数の役抽選テーブルの中から1の役抽選テーブルを選択するためのものである。テーブル選択手段は、一般遊技中には、一般役抽選テーブルを選択し、また、RBゲーム中には、RB中用役抽選テーブルを選択し、また、BB中一般遊技中には、BB中用役抽選テーブルを選択する。

【0068】

また、役抽選判定手段は、役抽選用乱数抽出手段が抽出した乱数と、テーブル選択手段が選択した役抽選テーブルとを照合して、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの判定を行うためのものである。

本実施の形態では、役抽選判定手段は、役抽選用乱数抽出手段が抽出した乱数と、テーブル選択手段が選択した役抽選テーブルとを照合して、第1BB当選か、第2BB当選か、第3BB当選か、第4BB当選か、第5BB当選か、第1RB当選か、第2RB当選か、第3RB当選か、第1小役当選か、第2小役当選か、第3小役当選か、リプレイ当選か、あるいはハズレかの判定を行う(RBゲーム中であれば、JAC当選か、あるいはハズレかの判定を行い、また、BB中一般遊技中であれば、RB当選か、第1小役当選か、第2小役当選か、第3小役当選か、あるいはハズレかの判定を行う)。

【0069】

(停止テーブル130)

停止テーブル130は、各回転リール40の停止位置を決定するためのものであって、各ストップスイッチ60が操作されたときの対応する回転リール40の回転位置に応じて、各回転リール40の滑りコマ数をあらかじめ定めたものである。

また、「滑りコマ数」とは、ストップスイッチ60の操作から対応する回転リール40の回転がいずれかの適正停止位置で停止するまでの間に通過する適正停止位置の数をいう。

例えば、ストップスイッチ60の操作後における最初の適正停止位置で対応する回転リール40の回転が停止した場合、ストップスイッチ60の操作から対応する回転リール40の回転が停止するまでの間に通過した適正停止位置の数は「0」であるから、滑りコマ数は「0」である。

【0070】

また、ストップスイッチ60の操作後における最初の適正停止位置を通過し、その次の適正停止位置で対応する回転リール40の回転が停止した場合、ストップスイッチ60の操作から対応する回転リール40の回転が停止するまでの間に通過した適正停止位置の数は「1」であるから、滑りコマ数は「1」である。

また、本実施の形態では、役抽選手段120の抽選結果等に対応して、複数種類の停止テーブル130が備えられている。

また、本実施の形態では、各停止テーブル130は、0以上4以下の範囲内で、各回転リール40の滑りコマ数を定めている。

【0071】

また、いずれかの役に対応した停止テーブル130は、その役に対応した入賞図柄配列が第1図柄ライン301上に揃い得るように、かつ、その役以外の入賞図柄配列については第1図柄ライン301上に揃わないように、各回転リール40の滑りコマ数を定めている。

具体的には、例えば、「第1BB入賞」に対応した停止テーブル130は、「7」「7」「7」の入賞図柄配列が第1図柄ライン301上に揃い得るように、かつ、「7」「7」「7」以外の入賞図柄配列については第1図柄ライン301上に揃わないように、各回転リール40の滑りコマ数を定めている。これにより、「第1BB入賞」に対応した停止テーブル130は、第1BB入賞を引き当て得るようにするとともに、第1BB入賞以外の入賞を引き当て得ないようにしている。「第2BB入賞」「第3BB入賞」「第4BB入賞」「第5BB入賞」「第1RB入賞」「第2RB入賞」「第3RB入賞」「第1小役入賞」「第2小役入賞」「第3小役入賞」及び「リプレイ入賞」に対応した各停止テーブル130についても同様である。

【0072】

また、「入賞なし」に対応した停止テーブル130は、第1図柄ライン301上に、いずれの入賞図柄配列も揃わないように、各回転リール40の滑りコマ数を定めている。

(停止制御手段140)

停止制御手段140は、各回転リール40の停止制御を行うためのものである。

また、停止制御手段140は、役抽選手段120の抽選結果と、各ストップスイッチ60が操作されたときの対応する回転リール40の回転位置とに基づいて、各回転リール40の停止制御を行う。

また、各回転リール40の停止制御は、以下に示すようにして行われる。

【0073】

まず、役抽選手段120の抽選結果等に基づいて、複数の停止テーブル130の中から一の停止テーブル130が選択される。

具体的には、役抽選手段120の抽選結果が「第1 B B当選」となった場合には、「第1 B B入賞」に対応した停止テーブル130が選択され、また、役抽選手段120の抽選結果が「第2 B B当選」となった場合には、「第2 B B入賞」に対応した停止テーブル130が選択される。役抽選手段120の抽選結果が「第3 B B当選」「第4 B B当選」「第5 B B当選」「第1 R B当選」「第2 R B当選」「第3 R B当選」「第1小役当選」「第2小役当選」「第3小役当選」又は「リプレイ当選」となった場合についても同様である。

【0074】

また、役抽選手段120の抽選結果が「ハズレ」となった場合には、「入賞なし」に対応した停止テーブル130が選択される。

次に、この選択された一の停止テーブル130と、各ストップスイッチ60が操作されたときの対応する回転リール40の回転位置とから、各回転リール40の滑りコマ数が決定される。

ここで、滑りコマ数が「0」と決定されると、ストップスイッチ60の操作後における最初の適正停止位置で、対応する回転リール40の回転が停止する。このとき、ストップスイッチ60の操作時に図柄表示窓26の上段の直前に位置していた図柄は、ストップスイッチ60の操作後ほとんど移動せずに、図柄表示窓26の上段に停止するように見える。

【0075】

また、滑りコマ数が「1」と決定されると、ストップスイッチ60の操作後における最初の適正停止位置を通過し、その次の適正停止位置で、対応する回転リール40の回転が停止する。このとき、ストップスイッチ60の操作時に図柄表示窓26の上段の直前に位置していた図柄は、ストップスイッチ60の操作後に回転リール40の回転方向に1コマ滑るようにして移動して、図柄表示窓26の中段に停止するように見える。

また、滑りコマ数が「2」と決定されると、ストップスイッチ60の操作後における最初の適正停止位置と、その次の適正停止位置とを通過し、3番目の適正停止位置で、対応する回転リール40の回転が停止する。このとき、ストップスイッチ60の操作時に図柄表示窓26の上段の直前に位置していた図柄は、ストップスイッチ60の操作後に回転リール40の回転方向に2コマ滑るようにして移動して、図柄表示窓26の下段に停止するように見える。

【0076】

なお、上述したような回転リール40の停止制御は、停止テーブル130を用いた制御であることから、「テーブル制御」などと呼ばれる。

(入賞判定手段150)

入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際における第1図柄ライン301上の図柄の配列に基づいて、複数の役のいずれかに入賞したか又は入賞なしかの判定を行うためのものである。

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に、いずれかの入賞図柄配列が揃うと、当該入賞図柄配列に対応した役に入賞したと判定する。

【0077】

具体的には、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うと、「第1 B B入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第1 B B入賞となるときには、「左リール中図柄202」は「7」、「中リール中図柄205」は「7」、「右リール中図柄208」は「7」となる。

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「○(丸)」「△(三角)」「☆(星)」の図柄配列が揃うと、「第2 B B入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第2 B B入賞となるときには、「左リール下図柄203」は「7」、「中リール下図柄206」は「7」、「右リール下図柄209」は「7」となる。このため、スロットマシン10の設計上は第1図柄ライン301上に「○(丸)」「△(三角)」「☆(星)」の図柄配列が揃うことにより「第2 B B入賞」となったのであるが、遊技者には、第3図柄ライン303上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うこと

により「第2BB入賞」となったと思わせる、あるいは錯覚させることができる。更に、本実施の形態に係るスロットマシン10では、後述する演出制御手段170（ライト制御手段171、及び画像制御手段172）により、このような錯覚を強調する演出が行われる。

【0078】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「□（四角）」「◇（菱）」の図柄配列が揃うと、「第3BB入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第3BB入賞となるときには、「左リール上図柄201」は「7」、「中リール上図柄204」は「7」、「右リール上図柄207」は「7」となる。このため、スロットマシン10の設計上は第1図柄ライン301上に「オレンジ」「□（四角）」「◇（菱）」の図柄配列が揃うことにより「第3BB入賞」となったのであるが、遊技者には、第2図柄ライン302上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うことにより「第3BB入賞」となったと思わせる、あるいは錯覚させることができる。更に、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10では、後述する演出制御手段170（ライト制御手段171、及び画像制御手段172）により、このような錯覚を強調する演出が行われる。

【0079】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「○（丸）」「7」「◇（菱）」の図柄配列が揃うと、「第4BB入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第4BB入賞となるときには、「左リール下図柄203」は「7」、「中リール中図柄205」は「7」、「右リール上図柄207」は「7」となる。このため、スロットマシン10の設計上は第1図柄ライン301上に「○（丸）」「7」「◇（菱）」の図柄配列が揃うことにより「第4BB入賞」となったのであるが、遊技者には、第4図柄ライン304上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うことにより「第4BB入賞」となったと思わせる、あるいは錯覚させることができる。更に、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10では、後述する演出制御手段170（ライト制御手段171、及び画像制御手段172）により、このような錯覚を強調する演出が行われる。

【0080】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「7」「☆（星）」の図柄配列が揃うと、「第5BB入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第5BB入賞となるときには、「左リール上図柄201」は「7」、「中リール中図柄205」は「7」、「右リール下図柄209」は「7」となる。このため、スロットマシン10の設計上は第1図柄ライン301上に「オレンジ」「7」「☆（星）」の図柄配列が揃うことにより「第5BB入賞」となったのであるが、遊技者には、第5図柄ライン305上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うことにより「第5BB入賞」となったと思わせる、あるいは錯覚させることができる。更に、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10では、後述する演出制御手段170（ライト制御手段171、及び画像制御手段172）により、このような錯覚を強調する演出が行われる。

【0081】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「7」「7」「☆（星）」の図柄配列が揃うと、「第1RB入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第1RB入賞となるときには、「左リール中図柄202」は「7」、「中リール中図柄205」は「7」、「右リール下図柄209」は「7」となる。このため、スロットマシン10の設計上は第1図柄ライン301上に「7」「7」「☆（星）」の図柄配列が揃うことにより「第1RB入賞」となったのであるが、遊技者には、「7」「7」「7」の図柄が「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」「右リール下図柄209」を通る折れ線に出現することにより「第1RB入賞」となったと思わせる、あるいは錯覚させることができる。更に、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10では、後述する演出制御手段170（ライト制御手段171、及び画像制御手段172）により、このような錯覚を強調する演出が行われる。

【0082】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「□(四角)」「7」の図柄配列が揃うと、「第2RB入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第2RB入賞となるときには、「左リール上図柄201」は「7」、「中リール上図柄204」は「7」、「右リール中図柄208」は「7」となる。このため、スロットマシン10の設計上は第1図柄ライン301上に「オレンジ」「□(四角)」「7」の図柄配列が揃うことにより「第2RB入賞」となったのであるが、遊技者には、「7」「7」「7」の図柄が「左リール上図柄201」「中リール上図柄204」「右リール中図柄208」を通る折れ線上に出現することにより「第2RB入賞」となったと思わせる、あるいは錯覚させることができる。更に、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10では、後述する演出制御手段170(ライト制御手段171、及び画像制御手段172)により、このような錯覚を強調する演出が行われる。

【0083】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「○(丸)」「7」「7」の図柄配列が揃うと、「第3RB入賞」と判定する。なお、図8に示すように、第3RB入賞となるときには、「左リール下図柄203」は「7」、「中リール中図柄205」は「7」、「右リール中図柄208」は「7」となる。このため、スロットマシン10の設計上は第1図柄ライン301上に「○(丸)」「7」「7」の図柄配列が揃うことにより「第3RB入賞」となったのであるが、遊技者には、「7」「7」「7」の図柄が「左リール下図柄203」「中リール中図柄205」「右リール中図柄208」を通る折れ線上に出現することにより「第3RB入賞」となったと思わせる、あるいは錯覚させることができる。更に、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10では、後述する演出制御手段170(ライト制御手段171、及び画像制御手段172)により、このような錯覚を強調する演出が行われる。

【0084】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」の図柄配列が揃うと、「第1小役入賞」と判定する。

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「ベル」「ベル」「ベル」の図柄配列が揃うと、「第2小役入賞」と判定する。

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「チェリー」「ANY」「ANY」の図柄配列が揃うと、「第3小役入賞」と判定する。なお、「ANY」とは、いずれの図柄でもよいことを意味する。つまり、入賞判定手段150は、左リール41に付されている「チェリー」の図柄が第1図柄ライン301上に停止すると、中リール42及び右リール43に付されている図柄の停止位置にかかわらず、「第3小役入賞」と判定する。

【0085】

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に「R」「R」「R」の図柄配列が揃うと、「リプレイ入賞」と判定する。

また、入賞判定手段150は、すべての回転リール40の回転が停止した際に、第1図柄ライン301上に、いずれの入賞図柄配列も揃わないと、「入賞なし」と判定する。

(演出制御手段170)

演出制御手段170は、演出の制御を行うためのものである。

また、上述したように、演出制御手段170は、ライト制御手段171、及び画像制御手段172などを備えている。

【0086】

(ライト制御手段171)

ライト制御手段171は、バックライト44を制御するためのものであって、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数の図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライト44を制御することが可能なものである。

本実施の形態では、ライト制御手段171は、9個のバックライト44のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明する6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成され、これにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方を変化させる、具体的には、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を、遊技者に対して、比較的明るく見せたり、比較的暗く見せたり、あるいは見えなくすることが可能とされている。

【0087】

より具体的には、本実施の形態では、ライト制御手段171は、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成されている。すなわち、本実施の形態では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄、及び同下段に並ぶ3個の図柄の合計6個の図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成されている。また、これら6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させると、これら6個のバックライト44の前方に位置する図柄の見え方が変化する。すなわち、遊技者の目には、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の6個の図柄が、比較的明るく見えたり、比較的暗く見えたり、あるいは見えなくなったりする。つまり、遊技者の目には、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄、及び同下段に並ぶ3個の図柄の合計6個の図柄が、比較的明るく見えたり、比較的暗く見えたり、あるいは見えなくなったりする。

【0088】

また、本実施の形態では、ライト制御手段171は、上記6個の図柄を照明するバックライト44のみならず、残りの3個の図柄を照明するバックライト44についても、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成されている。つまり、ライト制御手段171は、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44のみならず、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄を照明するバックライト44をも、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成されている。

具体的には、本実施の形態では、ライト制御手段171は、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成されている。すなわち、本実施の形態では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26の中段に並ぶ3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させることが可能に形成されている。

【0089】

また、本実施の形態では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数個の図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるように、バックライト44を制御することが可能に形成されている。

具体的には、本実施の形態では、ライト制御手段171は、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44（以下「バックライトA」という。）を比較的明るく点灯させると同時に、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄を照明するバックライト44（以下「バックライトB」という。）を比較的暗く点灯させる制御が可能に形成されている。つまり、ライト制御手段171は、バックライトAの輝度を比較的高くすると同時に、バックライトBの輝度を比較的低くする制御が可能に形成されている。そして、本実施の形態では、バックライトAの輝度を比較的高くすると同時に、バックライトBの輝度を比較的低くすることにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー



93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるようにする。

【0090】

より具体的には、本実施の形態では、ライト制御手段171は、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させると同時に、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を、比較的暗く点灯させる制御が可能に形成されている。すなわち、本実施の形態では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄、及び同下段に並ぶ3個の図柄の合計6個の図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させると同時に、同中段に並ぶ3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を、比較的暗く点灯させる制御が可能に形成されている。更に換言すれば、本実施の形態では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26の上段に並ぶ3個の図柄、及び同下段に並ぶ3個の図柄の合計6個の図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44の輝度を比較的高くすると同時に、同中段に並ぶ3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44の輝度を比較的低くする制御が可能に形成されている。

【0091】

また、本実施の形態では、バックライトBの輝度に対して、バックライトAの輝度をどの程度高めれば、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるかを、あらかじめ調べてある。そして、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるときの、バックライトAの輝度とバックライトBの輝度とを、ライト制御手段171に記憶させている。そして、ライト制御手段171は、この記憶に基づいて、バックライトAの輝度とバックライトBの輝度とを制御することにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるようにする。

【0092】

また、本実施の形態では、ライト制御手段171は、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44のみを消灯させる制御が可能に形成されている。そして、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄を照明するバックライト44を点灯させたまま、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44を消灯させると、遊技者には、ハーフミラー93の後方に位置する図柄がほぼ視認困難になり、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄しか見えなくなる。

具体的には、本実施の形態では、ライト制御手段171は、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を点灯させたまま、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を消灯させる制御が可能に形成されている。すなわち、本実施の形態では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26の中段に並ぶ3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を点灯させたまま、同上段に並ぶ3個の図柄、及び同下段に並ぶ3個の図柄の合計6個の図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を消灯させる制御が可能に形成されている。

【0093】

また、本実施の形態では、ライト制御手段171は、すべてのバックライト44を消灯させる制御も可能に形成されている。そして、本実施の形態では、すべてのバックライト44を消灯させても、遊技者には、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の6個の図柄がほぼ視認困難になり、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄しか見えなくなる。

また、本実施の形態では、ライト制御手段171は、例えば、一般遊技中は、メダルの投入からすべての回転リール40の回転が停止するまでの間、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を、比較的明るく点灯させると同時に、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を、比較的暗く点灯させる。これにより、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる、縦3列横3行に配列した合計9個の図柄が、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるようにする。

【0094】

また、本実施の形態では、ライト制御手段171は、例えば、RBゲーム中や、BB中RBゲーム中は、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を点灯させたまま、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を消灯させる。これにより、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄のみを遊技者に見せ、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の6個の図柄は遊技者には見せないようにする。そして、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄に遊技者の意識を集中させる。

【0095】

また、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10は、いわゆる「1ライン機」である。このため、本実施の形態では、ライト制御手段171は、一般遊技中であっても、所定の条件が満たされると、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を点灯させたまま、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を消灯させる。これにより、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄のみを遊技者に見せ、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の6個の図柄は遊技者には見せないようにする。また、所定の条件としては、例えば、役抽選手段120の抽選結果が特定の抽選結果（具体的には、例えば、第1BB当選）になったときや、役抽選手段120とは別の抽選手段を設け、この抽選手段の抽選結果が特定の抽選結果になったときなどを定めることができる。

【0096】

また、上述したように、本実施の形態では、第1図柄ライン301上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うと、「第1BB入賞」となる。このとき、ライト制御手段171は、例えば、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を点灯させたまま、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を消灯させる。これにより、第1図柄ライン301上に並ぶ「7」「7」「7」の図柄を特に目立たせる。

【0097】

また、上述したように、本実施の形態では、第1図柄ライン301上に「○（丸）」「△（三角）」「☆（星）」の図柄配列が揃うと、「第2BB入賞」となる。このとき、第3図柄ライン303上には、「7」「7」「7」の図柄配列が揃う。そして、ライト制御手段171は、例えば、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を消灯させ、かつ、「左リール

上図柄201」「中リール上図柄204」及び「右リール上図柄207」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44をも消灯させ、かつ、「左リール下図柄203」「中リール下図柄206」及び「右リール下図柄209」の3個の図柄をそれぞれ照明するバックライト44を比較的明るく点灯させる。これにより、第3図柄ライン303上に並ぶ「7」「7」「7」の図柄を特に目立たせ、ひいては第1図柄ライン301上に「○(丸)」「△(三角)」「☆(星)」の図柄配列が揃うことにより「第2BB入賞」となったにもかかわらず、第3図柄ライン303上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うことにより「第2BB入賞」となったと遊技者に錯覚させる。第3BB入賞、第4BB入賞、第5BB入賞、第1RB入賞、第2RB入賞、又は第3RB入賞となった場合についても同様である。

【0098】

(画像制御手段172)

画像制御手段172は、画像表示装置90を制御するためのものである。

本実施の形態では、画像制御手段172は、常時表示領域には、常時、所定の画像を表示可能に形成され、かつ、常時表示領域以外の領域には、所定の画像を表示可能に形成されている。

また、上述したように、本実施の形態では、第1図柄ライン301上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うと、「第1BB入賞」となる。このとき、画像制御手段172は、例えば、各画像表示パネル91における、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の各図柄の前方に相当する位置に、「7」「7」「7」の画像を表示させる。そうすると、各回転リール40の周囲に付されている「7」の図柄と、各画像表示パネル91に表示させた「7」の画像とが、遊技者の目には重なり合って見えることとなる。これにより、第1図柄ライン301上に並ぶ「7」「7」「7」の図柄を特に目立たせることができる。

【0099】

また、上述したように、本実施の形態では、第1図柄ライン301上に「○(丸)」「△(三角)」「☆(星)」の図柄配列が揃うと、「第2BB入賞」となる。このとき、第3図柄ライン303上には、「7」「7」「7」の図柄配列が揃う。そして、上述したように、ライト制御手段171は、例えば、「左リール下図柄203」「中リール下図柄206」及び「右リール下図柄209」の3個の図柄をそれぞれ照明するバックライト44を比較的明るく点灯させ、また、画像制御手段172は、例えば、各画像表示パネル91における、「左リール下図柄203」「中リール下図柄206」及び「右リール下図柄209」の各図柄の前方に相当する位置に、「7」「7」「7」の画像を表示させる。そうすると、各回転リール40の周囲に付されている「7」の図柄と、各画像表示パネル91に表示させた「7」の画像とが、遊技者の目には重なり合って見えることとなる。これにより、第3図柄ライン303上に並ぶ「7」「7」「7」の図柄を特に目立たせ、ひいては第1図柄ライン301上に「○(丸)」「△(三角)」「☆(星)」の図柄配列が揃うことにより「第2BB入賞」となったにもかかわらず、第3図柄ライン303上に「7」「7」「7」の図柄配列が揃うことにより「第2BB入賞」となったと遊技者に錯覚させることができる。

【0100】

また、上述したように、本実施の形態に係るスロットマシン10は、いわゆる「1ライン機」であり、ライト制御手段171は、一般遊技中であっても、所定の条件が満たされると、「左リール中図柄202」「中リール中図柄205」及び「右リール中図柄208」の3個の図柄をそれぞれ照明する3個のバックライト44を点灯させたまま、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄をそれぞれ照明する6個のバックライト44を消灯させる。このとき、画像制御手段172は、例えば、各画像表示パネル91における、「左リール上図柄201」「左リール下図柄203」「中リール上図柄204」「中リール下図柄206」「右リール上図柄207」及び「右リール下図柄209」の各図柄の前方に相当する位置に、所定の演出画像を表示させる。これにより、回転リール40の回転中に、図柄表示窓26内において演出を行うことができる。

## 【0101】

また、本実施の形態では、画像制御手段172は、所定のスイッチの操作に基づいて、画像表示パネル91に表示する画像を変更可能に形成されている。

具体的には、本実施の形態では、画像制御手段172は、所定のスイッチの操作に基づいて、画像表示パネル91に、当該スロットマシン10の操作方法を示す「操作説明」を表示させたり、「各回転リール40の図柄配列」を表示させたり、「入賞図柄配列」を表示させたり、「リーチ目」を表示させたり、一度BB当選又はRB当選が出現してから次にBB当選又はRB当選が出現するまでの間のゲーム数を示す「ボーナス間情報」を表示させたり、「遊技履歴」を表示させたり、「待ち受け画面」を表示させたり、あるいはメダルの投入を促す「メダルを投入して下さい」の文字を表示させることが可能に形成されている。

## 【0102】

(スロットマシン10の動作)

以下、図9及び図10に示すフローチャートに基づいて、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略を説明する。

まず、図9に示すフローチャートに基づいて、メイン処理について説明する。

ステップ100において、役抽選が行われる。そして、役抽選が行われると、ステップ101に進む。

ステップ101において、制御装置100により、役抽選手段120の抽選結果がBB当選か否かの判断が行われる。ここで、役抽選手段120の抽選結果がBB当選であると判断されると、ステップ102に進む。一方、役抽選手段120の抽選結果がBB当選ではないと判断されると、ステップ103に進む。

## 【0103】

ステップ102において、制御装置100により、BB内部フラグがセットされる。そして、ステップ105に進む。

ステップ103において、制御装置100により、役抽選手段120の抽選結果がRB当選か否かの判断が行われる。ここで、役抽選手段120の抽選結果がRB当選であると判断されると、ステップ104に進む。一方、役抽選手段120の抽選結果がRB当選ではないと判断されると、ステップ105に進む。

ステップ104において、制御装置100により、RB内部フラグがセットされる。そして、ステップ105に進む。

## 【0104】

ステップ105において、「遊技処理」が行われる。「遊技処理」とは、回転リール40の回転開始処理、停止制御手段140による停止テーブル130の選択処理、停止制御手段140による回転リール40の回転停止処理、入賞判定手段150による入賞判定処理、及び入賞払出処理からなる一連の処理をいう。「遊技処理」については後で詳しく説明する。そして、「遊技処理」が行われると、ステップ106に進む。

ステップ106において、制御装置100により、BB入賞したか否かの判断が行われる。ここで、BB入賞したと判断されると、ステップ107に進む。一方、BB入賞しなかったと判断されると、ステップ108に進む。

## 【0105】

ステップ107において、制御装置100により、BB内部フラグがクリアされるとともに、BBゲームフラグがセットされる。そして、ステップ100に戻る。

ステップ108において、制御装置100により、RB入賞したか否かの判断が行われる。ここで、RB入賞したと判断されると、ステップ109に進む。一方、RB入賞しなかったと判断されると、ステップ110に進む。

ステップ109において、制御装置100により、RB内部フラグがクリアされるとともに、RBゲームフラグがセットされる。そして、ステップ100に戻る。

ステップ110において、制御装置100により、BBゲームの終了条件が満たされたか否かの判断が行われる。ここで、BBゲームの終了条件が満たされたと判断されると、ステップ111に進む。一方、BBゲームの終了条件が満たされなかったと判断されると、

ステップ112に進む。

【0106】

ステップ111において、制御装置100により、RBゲームフラグがクリアされる。そして、ステップ100に戻る。

ステップ112において、制御装置100により、RBゲームの終了条件が満たされたか否かの判断が行われる。ここで、RBゲームの終了条件が満たされたと判断されると、ステップ113に進む。一方、RBゲームの終了条件が満たされなかったと判断されると、ステップ100に戻る。

ステップ113において、制御装置100により、RBゲームフラグがクリアされる。そして、ステップ100に戻る。

【0107】

次に、図10に示すフローチャートに基づいて、遊技処理について説明する。

ステップ200において、制御装置100により、回転リール40の回転開始処理が行われる。そして、ステップ201に進む。

ステップ201において、停止制御手段140により、役抽選の結果に基づき、1の停止テーブル130の選択処理が行われる。そして、ステップ202に進む。

ステップ202において、停止制御手段140により、選択した停止テーブル130を用いて、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、ステップ203に進む。

ステップ203において、入賞判定手段150により、入賞判定処理が行われる。そして、ステップ204に進む。

【0108】

ステップ204において、制御装置100により、入賞払出処理が行われる。そして、入賞払出処理が終了すると、遊技処理は終了する。

(作用・効果)

以上説明したように、本実施の形態では、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数の図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方が変化するように、バックライト44を制御することが可能な、ライト制御手段171を備えている。ライト制御手段171は、例えば、バックライト44のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するものを、比較的明るく点灯させたり、比較的暗く点灯させたり、あるいは消灯させる。これにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄の見え方を変化させる、具体的には、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を、遊技者に対して、比較的明るく見せたり、比較的暗く見せたり、あるいは見えなくする。

【0109】

また、本実施の形態では、ライト制御手段171は、図柄表示窓26を介して遊技者に見せる複数の図柄のうち、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるように、バックライト44を制御することが可能に形成されている。ライト制御手段171は、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44を比較的明るく点灯させると同時に、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄を照明するバックライト44を比較的暗く点灯させる。これにより、ハーフミラー93の後方に位置する図柄と、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄とが、遊技者の目にはほぼ同じ明るさに見えるようにする。

【0110】

また、本実施の形態では、ハーフミラー93として、バックライト44の消灯時にはハーフミラー93の後方に位置する図柄が遊技者にはほぼ視認困難になるものを用いている。そして、ライト制御手段171は、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44のみを消灯させることが可能に形成されている。このため、ライト制御手段171が、ハーフミラー93の後方に位置する図柄を照明するバックライト44のみを消灯させると、遊技者には、ハーフミラー93の後方に位置する図柄がほぼ視認困難になり、ハーフミラー93から外れた位置に位置する図柄しか見えなくなる。

これにより、回転リール40の周囲に付されている図柄を利用した新たな演出を行うこと

ができ、ひいては遊技者の興趣をより一層高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0111】

【図1】本発明の実施の形態に係るスロットマシンのブロック図。

【図2】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの外観図。

【図3】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの前扉を開いた状態を示す斜視図。

【図4】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの側断面図。

【図5】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの図柄表示窓、画像表示パネル、ハーフミラー、回転リール、及びバックライトを示す要部拡大側断面図。

【図6】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの図柄表示窓、出目及び図柄ラインの概念図。

【図7】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの各回転リールの図柄配列を示す概念図。

【図8】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの入賞図柄配列を示す概念図。

【図9】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの動作の概略を示すフローチャート。

【図10】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの動作の概略を示すフローチャート。

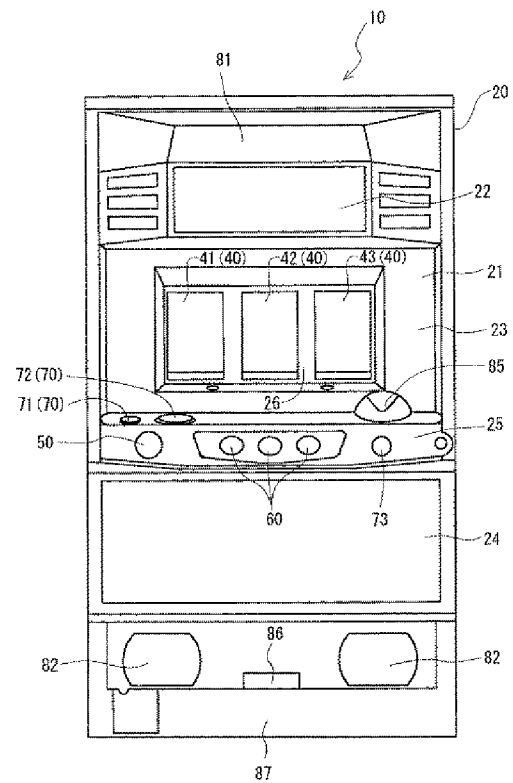
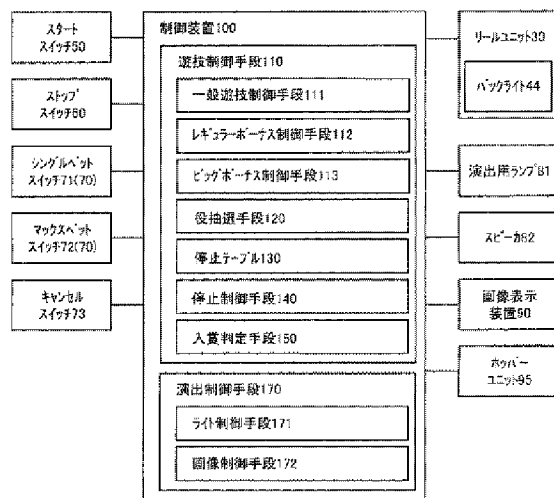
【符号の説明】

【0112】

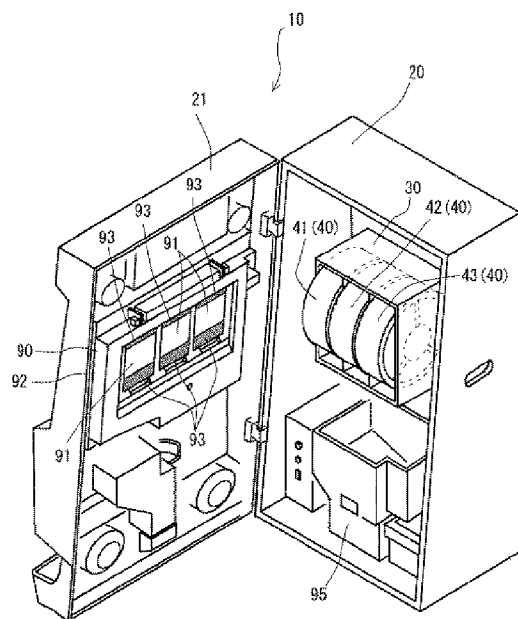
10	スロットマシン	20	筐体
21	前扉	22	上パネル
23	中パネル	24	下パネル
25	操作部	26	図柄表示窓
30	リールユニット	40	回転リール
41	左リール	42	中リール
43	右リール	44	バックライト
50	スタートスイッチ	60	ストップスイッチ
70	ベットスイッチ	71	シングルベットスイッチ
72	マックスベットスイッチ	73	キャンセルスイッチ
81	演出用ランプ	82	スピーカ
85	メダル投入口	86	メダル払出口
87	メダル受け皿	90	画像表示装置
91	画像表示パネル	92	パネルフレーム
93	ハーフミラー	95	ホッパーユニット
100	制御装置		
110	遊技制御手段	111	一般遊技制御手段
112	レギュラーボーナス制御手段（R B制御手段）		
113	ビッグボーナス制御手段（B B制御手段）		
120	役抽選手段	130	停止テーブル
140	停止制御手段	150	入賞判定手段
170	演出制御手段	171	ライト制御手段
172	画像制御手段		
201	左リール上図柄	202	左リール中図柄
203	左リール下図柄	204	中リール上図柄
205	中リール中図柄	206	中リール下図柄
207	右リール上図柄	208	右リール中図柄
209	右リール下図柄		
300	図柄ライン	301	第1図柄ライン
302	第2図柄ライン	303	第3図柄ライン
304	第4図柄ライン	305	第5図柄ライン

【図1】

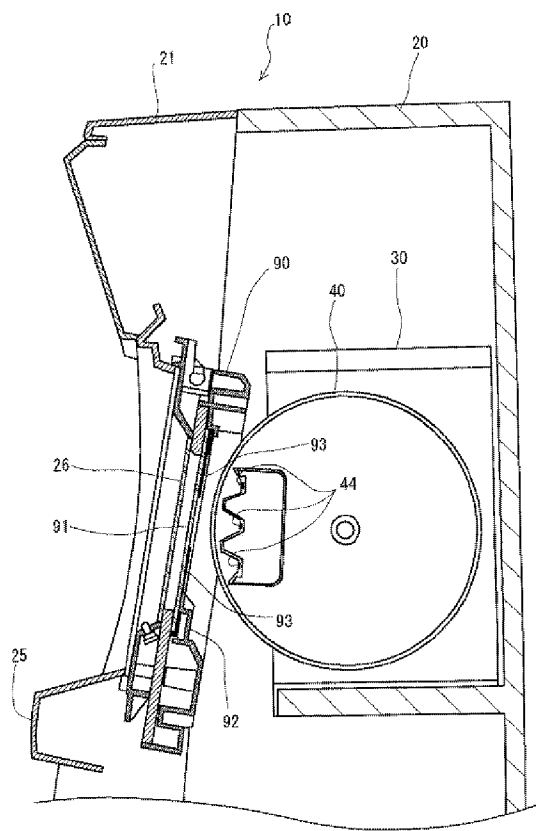
【図2】



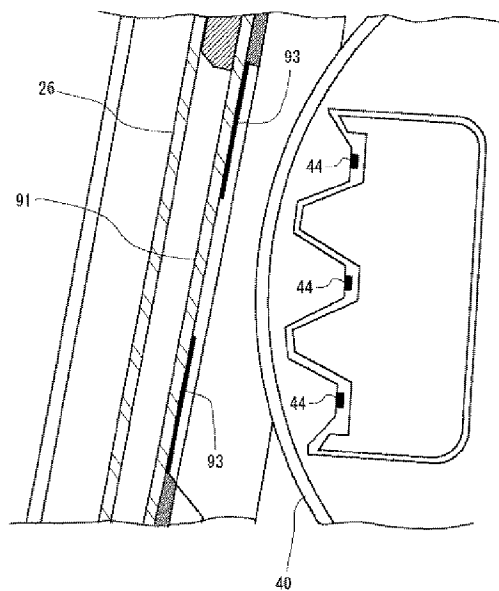
【図3】



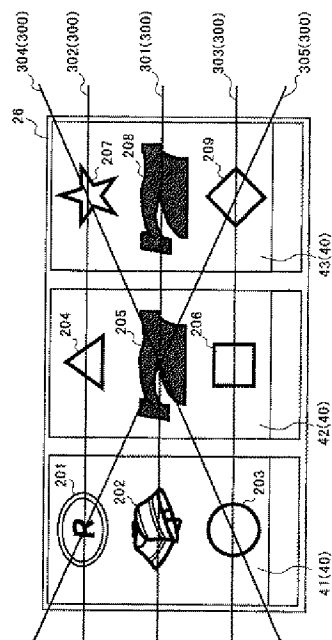
【図4】



【図5】



【図6】





【図7】

各回転リールの図柄配列

コマ番号	左リール	中リール	右リール
01	R	ベル	ベル
02	ベル	R	R
03	○	△	☆
04	7	7	7
05	オレンジ	□	◇
06	R	ベル	ベル
07	ベル	R	R
08	△	オレンジ	オレンジ
09	R	○	ベル
10	ベル	ベル	△
11	☆	R	ベル
12	チェリー	ベル	R
13	□	オレンジ	○
14	R	○	R
15	ベル	☆	オレンジ
16	◇	R	ベル
17	チェリー	ベル	△
18	☆	R	R
19	R	◇	オレンジ
20	ベル	オレンジ	ベル
21	□	◇	□

【図8】

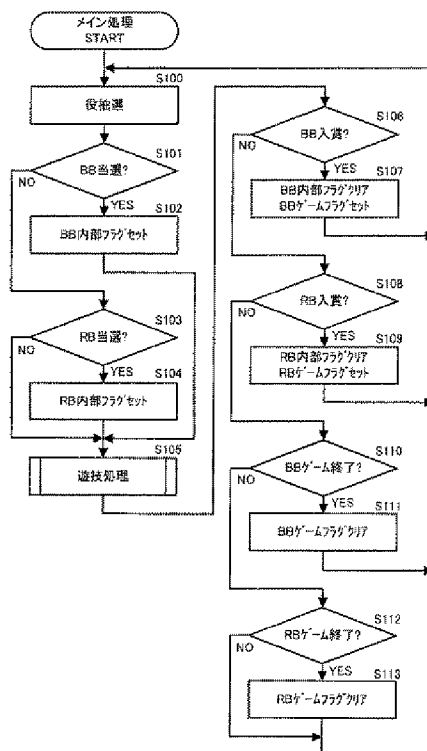
第1BB入賞			第1RB入賞		
○	△	☆	○	△	R
7	7	7	7	7	☆
オレンジ	□	◇	オレンジ	□	7

第2BB入賞			第2RB入賞		
ベル	R	R	7	7	☆
○	△	☆	オレンジ	□	7
7	7	7	R	ベル	◇

第3BB入賞			第3RB入賞		
7	7	7	ベル	△	☆
オレンジ	□	◇	○	7	7
R	ベル	ベル	7	□	◇

第4BB入賞			第5BB入賞		
ベル	△	7	7	△	R
○	7	◇	オレンジ	7	☆
7	□	ベル	R	□	7

【図9】



【図10】

